Documentatie Alice 3

Elevi: Radutoiu Sebastian

Voicu Dragos

Profesor coordonator: Carmen Negrea

Obiectiv:” Crearea unui program interactive”

Scop: “Dezvoltarea abilitatilor de programare”

Introducere: Alice3, program 3D bazat pe crearea de animatii, joculete si filme. Atat elevii cat si profesorii isi pot dezvolta abilitatile de programare intr-o lume plina de obiecte tridimensionale (ex: oameni, animale, vehicule, etc.) care pot fi animate prin diverse actiuni.

Utilizare: Personajele jocului se selecteaza din meniu, iar procedurile lor se pozitioneaza in “myFirstMethod” , indicand si facand click, “drag and drop”, scriind dialogul dintre posibilele personaje.

Scenariu: Celebrul hot de bijuterii, agilul iepuras Epure, a fost prins in fapt de ambitiosul detective, Iomoca. Acesta a incercat de o buna perioada de timp sa’l captureze pe acest hot, iar datorita iscusintei lui, a reusit si l-a “plimbat” pe iepuras pana la sectia de politie cu masina de politie. Se zvoneste ca Epure va incerca sa evadeze din inchisoare. Dar oare va reusi?

PrintScreenuri:

Bibliografie : <https://www.sedl.org/cgi-bin/mysql/afterschool/technology.cgi?resource=21>

Cuprins

Pagina 1 : Pagina introductive

Pagina 2 : - Obiectiv

- Scop

- Introducere

- Utilizare

Pagina 3-4 : - Scenariu

-PrintScreens

Pagina 5 : -Cuprins

-Bibliografie